КЛИНКИ ВО ТЬМЕ

КОМАНДА
КЛИЧКА
ИМЯ
ВНЕШНОСТЬ

ПРОИСХОЖДЕНИЕ: АКОРОС — ИРУВИЯ — КИНЖАЛЬНЫЕ ОСТРОВА — СИВЕРОС — СКОВЛАН — ТИХЕРОС

ПРОШЛОЕ: АРИСТОКРАТ — ВОЕННЫЙ — ЗАКОННИК — РАБОЧИЙ — ТОРГОВЕЦ — УЧЁНЫЙ — ШПАНА

АЗАРТНЫЕ ИГРЫ — БЕСПАМЯТСТВО — ДОЛГ — НАСЛАЖДЕНИЯ — ПОТУСТОРОННЕЕ — РЕЛИГИЯ — РОСКОШЬ
СТРАСТЬ/БЛАГОДЕТЕЛЬ

стресс **травмы** ВИЗИОНЕР — МАНЬЯК — ПАРАНОИК — ПСИХ
РАЗДОЛБАЙ — САДИСТ — СОЦИОПАТ — ТРЯПКА

повреждения

3			БЕСПОМОЩНОСТЬ
2			−1 КУБИК
1			СНИЖЕНА ЭФФЕКТИВНОСТЬ

лечение *счётчик*

защита
ДОСПЕХ ☐
ТЯЖЁЛЫЙ ☐
ОСОБАЯ ☐

ЗАМЕТКИ

опыт
- *При отчаянной проверке навыка отмечай опыт в соответствующей ему характеристике.*

В конце встречи отметь в любой характеристике или шкале талантов за каждый элемент из списка ниже 1 пункт опыта, если событие произошло хотя бы раз, или 2 пункта опыта, если многократно.
- *Ты пытался решить проблему обманом или влиянием на людей.*
- *Ты выражал свои убеждения, цели, происхождение или прошлое.*
- *Ты сталкивался с проблемами из-за своей страсти или травм.*

АРТИСТ

ТОНКИЙ МАНИПУЛЯТОР И ШПИОН

ТАЛАНТЫ

○ **Рокировка.** Получи 2 пункта стресса, чтобы применить свой лучший навык там, где действия предполагают применение другого. Опиши, как именно ты приспосабливаешь свой навык к задаче.

○ **Гипнотизёр. Манипулируя** кем-то, ты можешь заставить собеседника забыть об этом разговоре до вашей следующей встречи.

○ **Доверься мне.** Бросай **+d6** при любых действиях против того, с кем у тебя близкие отношения.

○ **Изворотливость.** Ты можешь потратить свою **особую защиту**, чтобы ослабить последствия, связанные с подозрениями или переговорами, или же чтобы **приложить особое усилие** при обмане.

○ **Обмани меня.** Ты всегда знаешь, лгут ли тебе.

○ **Плащ и кинжал.** Прибегая к переодеванию или иным методам маскировки, бросай **+d6** при всех проверках, связанных с избеганием подозрений или обманом. Неожиданно сбрасывая маскировку, ты получаешь преимущество внезапности и действуешь первым.

○ **Призрачный голос.** Ты знаешь тайный способ общаться с призраком или демоном, будто это обычный человек, даже если они выглядят дико и жутко. У тебя есть **козырь** при общении со сверхъестественным.

○ **Халтурка.** В конце каждой передышки ты добавляешь две **монеты** в **заначку**.

○○○ **Необычный.** Выбери талант из другого источника.

ХИТРЫЕ ДРУЗЬЯ И НЕДРУГИ
- △▽ Брил, *наркоторговец*
- △▽ Баззо Баз, *главарь банды*
- △▽ Клира, *владелица таверны*
- △▽ Нирикс, *проститутка*
- △▽ Харкер, *заключённый*

ПРЕДМЕТЫ
- ☐ *Добротная одежда и украшения*
- ☐ Добротный гримёрный набор
- ☐ *Добротные шулерские карты/кости*
- ☐ *Трансовый порошок*
- ☐ Трость-шпага
- ☐ *Оберег против духов*

командная работа
- **Прикрой** товарища
- **Подготовь** условия
- Руководи **совместной проверкой**
- **Содействуй** товарищу

планирование и расклад
Выберите **план**, добавьте **деталь**. Каждый определяет свою **нагрузку**.

Нападение: *цель*	**Колдовство:** *метод*
Обман: *способ*	**Переговоры:** *контакт*
Скрытность: *вход*	**Перевозка:** *маршрут*

ЗАНАЧКА
МОНЕТЫ ☐☐ ☐☐

ВОЛЯ
- ●●○○ МАНИПУЛИРОВАНИЕ
- ●○○○ ОБЩЕНИЕ
- ○○○○ ПРИКАЗ
- ○○○○ РЕЗОНАНС

УДАЛЬ
- ○○○○ ДРАКА
- ○○○○ ПРОНИКНОВЕНИЕ
- ○○○○ РАЗРУШЕНИЕ
- ○○○○ СНОРОВКА

ЧУТЬЁ
- ○○○○ ИЗУЧЕНИЕ
- ○○○○ ОХОТА
- ○○○○ РАЗВЕДКА
- ○○○○ РЕМЕСЛО

дополнительный кубик
+ **ПРИЛОЖИ ОСОБОЕ УСИЛИЕ** (повысь стресс на 2) -или- иди на **СДЕЛКУ С ДЬЯВОЛОМ**

сбор информации
- *Что они намерены делать?*
- *Как мне добиться от них [X]?*
- *Говорят ли они правду?*
- *Что они чувствуют на самом деле?*
- *Что их заботит на самом деле?*
- *Как мне сойти за своего здесь?*
- *Что тут происходит на самом деле?*

НАГРУЗКА ◇ 3 *лёгкая* ◇ 5 *нормальная* ◇ 6 *тяжёлая*
- ☐ Клинок или два
- ☐ Метательные ножи
- ☐ Пистолет ☐ 2й пистолет
- ☐-☐ Большое оружие
- ☐ Необычное оружие
- ☐-☐ Доспех ☐-☐-☐ +Тяжёлый
- ☐ Документы
- ☐-☐ Инструменты для сноса
- ☐ Инструменты механика
- ☐ Магические приспособления
- ☐-☐ Снаряжение верхолаза
- ☐ Снаряжение взломщика
- ☐ Средства перевоплощения
- ☐ Светильник

КЛИНКИ ВО ТЬМЕ

КОМАНДА — КЛИЧКА

ИМЯ

ВНЕШНОСТЬ

ПРОИСХОЖДЕНИЕ: АКОРОС — ИРУВИЯ — КИНЖАЛЬНЫЕ ОСТРОВА — СИВЕРОС — СКОВЛАН — ТИХЕРОС

ПРОШЛОЕ: АРИСТОКРАТ — ВОЕННЫЙ — ЗАКОННИК — РАБОЧИЙ — ТОРГОВЕЦ — УЧЁНЫЙ — ШПАНА

АЗАРТНЫЕ ИГРЫ — БЕСПАМЯТСТВО — ДОЛГ — НАСЛАЖДЕНИЯ — ПОТУСТОРОННЕЕ — РЕЛИГИЯ — РОСКОШЬ

СТРАСТЬ/БЛАГОДЕТЕЛЬ

стресс — **травмы**

ВИЗИОНЕР — МАНЬЯК — ПАРАНОИК — ПСИХ
РАЗДОЛБАЙ — САДИСТ — СОЦИОПАТ — ТРЯПКА

повреждения

3			БЕСПОМОЩНОСТЬ
2			−1 КУБИК
1			СНИЖЕНА ЭФФЕКТИВНОСТЬ

лечение *счётчик*

защита

- ДОСПЕХ ☐
- ТЯЖЁЛЫЙ ☐
- ОСОБАЯ ☐

ЗАМЕТКИ

опыт

- *При отчаянной проверке навыка отмечай опыт в соответствующей ему характеристике.*

В конце встречи отметь в любой характеристике или шкале талантов за каждый элемент из списка ниже 1 пункт опыта, если событие произошло хотя бы раз, или 2 пункта опыта, если многократно.

- *Ты пытался решить проблему насилием или принуждением.*
- *Ты выражал свои убеждения, цели, происхождение или прошлое.*
- *Ты сталкивался с проблемами из-за своей страсти или травм.*

ГОЛОВОРЕЗ

ОПАСНЫЙ И УСТРАШАЮЩИЙ РУБАКА

ТАЛАНТЫ

- ○ **Прирождённый боец.** Ты можешь потратить свою **особую защиту**, чтобы ослабить полученные в схватке повреждения или **приложить особое усилие** в бою.
- ○ **Истребитель призраков.** Ты можешь наполнять мистической энергией свои руки, оружие ближнего боя или инструменты. Ты получаешь **козырь** в бою со сверхъестественным. Ты можешь схватить призрака, чтобы удержать его и взять в плен.
- ○ **Как на собаке.** Ты быстрее оправляешься от повреждений. Навсегда заполни первое деление своего счётчика лечения. К любым проверкам лечения твоего персонажа добавляется **+d6**.
- ○ **Лидер.** Отдавая **подручным приказ** в бою, ты можешь заставить их драться дальше, даже если обычно они уже **беспомощны** (т. е. подручные не выходят из строя от повреждений 3 уровня). Они получают **+1 к эффективности** и **1 ячейку защиты**.
- ○ **Мул.** У тебя выше пределы нагрузки. Лёгкая: 5. Нормальная: 7. Тяжёлая: 8.
- ○ **Не шути со мной.** Ты можешь **приложить особое усилие**, чтобы сделать одну из двух вещей: или совершить физическое действие на грани сверхчеловеческого, или сразиться с мелкой шайкой на равных.
- ○ **Свирепость.** Применение силы в твоём исполнении по-настоящему страшно. **Приказывая** что-либо уже испуганному существу, бросай +d6.
- ○ **Телохранитель.** **Прикрывая** товарища по команде, бросай **+d6** при испытании. Собирая информацию, чтобы оценить потенциальные опасности, ты получаешь **+1 к эффективности**.
- ○○○ **Необычный.** Выбери талант из другого источника.

ЗАНАЧКА

МОНЕТЫ

ВОЛЯ

- МАНИПУЛИРОВАНИЕ
- ОБЩЕНИЕ
- ● ПРИКАЗ
- РЕЗОНАНС

УДАЛЬ

- ●● ДРАКА
- ПРОНИКНОВЕНИЕ
- РАЗРУШЕНИЕ
- СНОРОВКА

ЧУТЬЁ

- ИЗУЧЕНИЕ
- ОХОТА
- РАЗВЕДКА
- РЕМЕСЛО

дополнительный кубик

+ **ПРИЛОЖИ ОСОБОЕ УСИЛИЕ** (повысь стресс на 2) -или- иди на **СДЕЛКУ С ДЬЯВОЛОМ**

сбор информации

- *Как мне причинить им вред?*
- *Кого я больше всего пугаю?*
- *Кто тут самый опасный?*
- *Что они намерены делать?*
- *Как мне добиться от них [X]?*
- *Говорят ли они правду?*
- *Что тут происходит на самом деле?*

ОПАСНЫЕ ДРУЗЬЯ И НЕДРУГИ

- △▽ Марлэйн, *кулачный боец*
- △▽ Чаэль, *опасный бандит*
- △▽ Душка, *убийца*
- △▽ Лапушка, *вымогатель*
- △▽ Пила, *врач*

ПРЕДМЕТЫ — **НАГРУЗКА** ◇ 3 *лёгкая* ◇ 5 *нормальная* ◇ 6 *тяжёлая*

- ☐ Добротное небольшое оружие
- ☐-☐ Добротное тяжёлое оружие
- ☐ Устраш. оружие/инструмент
- ☐ *Наручники и цепь*
- ☐ *Эссенция ярости*
- ☐ *Оберег против духов*

- ☐ Клинок или два
- ☐ Метательные ножи
- ☐ Пистолет ☐ 2й пистолет
- ☐-☐ Большое оружие
- ☐ Необычное оружие
- ☐-☐ Доспех ☐-☐-☐ +Тяжёлый
- ☐ Документы
- ☐-☐ Инструменты для сноса
- ☐ Инструменты механика
- ☐ Магические приспособления
- ☐-☐ Снаряжение верхолаза
- ☐ Снаряжение взломщика
- ☐ Средства перевоплощения
- ☐ Светильник

командная работа

- **Прикрой** товарища
- **Подготовь** условия
- Руководи **совместной проверкой**
- **Содействуй** товарищу

планирование и расклад

Выберите **план**, добавьте **деталь**.
Каждый определяет свою **нагрузку**.

Нападение: *цель*	**Колдовство:** *метод*
Обман: *способ*	**Переговоры:** *контакт*
Скрытность: *вход*	**Перевозка:** *маршрут*

КЛИНКИ ВО ТЬМЕ

КОМАНДА — КЛИЧКА

ИМЯ

ВНЕШНОСТЬ

ПРОИСХОЖДЕНИЕ: АКОРОС — ИРУВИЯ — КИНЖАЛЬНЫЕ ОСТРОВА — СИВЕРОС — СКОВЛАН — ТИХЕРОС

ПРОШЛОЕ: АРИСТОКРАТ — ВОЕННЫЙ — ЗАКОННИК — РАБОЧИЙ — ТОРГОВЕЦ — УЧЁНЫЙ — ШПАНА

АЗАРТНЫЕ ИГРЫ — БЕСПАМЯТСТВО — ДОЛГ — НАСЛАЖДЕНИЯ — ПОТУСТОРОННЕЕ — РЕЛИГИЯ — РОСКОШЬ

СТРАСТЬ/БЛАГОДЕТЕЛЬ

стресс — **травмы**

ВИЗИОНЕР — МАНЬЯК — ПАРАНОИК — ПСИХ
РАЗДОЛБАЙ — САДИСТ — СОЦИОПАТ — ТРЯПКА

повреждения			
3			БЕСПОМОЩНОСТЬ
2			−1 КУБИК
1			СНИЖЕНА ЭФФЕКТИВНОСТЬ

лечение *счётчик*

защита
- ДОСПЕХ ☐
- ТЯЖЁЛЫЙ ☐
- ОСОБАЯ ☐

ЗАМЕТКИ

опыт

- *При отчаянной проверке навыка отмечай опыт в соответствующей ему характеристике.*

В конце встречи отметь в любой характеристике или шкале талантов за каждый элемент из списка ниже 1 пункт опыта, если событие произошло хотя бы раз, или 2 пункта опыта, если многократно.

- *Ты пытаешься решить проблему выслеживанием или насилием.*
- *Ты выражал свои убеждения, цели, происхождение или прошлое.*
- *Ты сталкивался с проблемами из-за своей страсти или травм.*

ИЩЕЙКА

МЕТКИЙ СТРЕЛОК И СЛЕДОПЫТ

таланты

- ○ **Меткий стрелок.** Ты можешь **приложить особое усилие**, чтобы сделать одну из двух вещей: или поразить цель выстрелом на очень большом расстоянии, или подавить врага беглым огнём.
- ○ **Мстительность**. У тебя появляется дополнительный **источник опыта**: *ты караешь того, кто причинил вред тебе или твоему близкому*. Если в этом деле тебе помогали товарищи, то ваша команда также получает пункт опыта.
- ○ **Несгибаемость.** Штрафы за полученные повреждения снижены на 1 категорию. Однако повреждения 4 уровня всё же смертельны.
- ○○ **Призрачная гончая.** Твой ловчий питомец (см. ниже) наделён особой энергией. Он получает **козырь** при выслеживании сверхъестественного или в сражении с ним, а также приобретает одно волшебное свойство: *призрачный облик, телепатическая связь или молниеносность*. Этот талант можно взять два раза, дав своему зверю новое волшебное свойство.
- ○ **Разведчик.** Собирая информацию для обнаружения цели, ты получаешь **+1 к эффективности**. Прячась на заранее подготовленной позиции или применяя камуфляж, бросай **+d6** при попытках избежать обнаружения.
- ○ **Собранность**. Ты можешь потратить свою **особую защиту**, чтобы ослабить последствия непредвиденных проблем, психических повреждений (от ужаса или смятения), потери следа или чтобы **приложить особое усилие** при стрельбе или выслеживании.
- ○ **Уцелевший.** Благодаря опыту, полученному дорогой ценой, или оккультным ритуалам ты получаешь невосприимчивость к ядовитым испарениям мёртвых земель. Ты можешь питаться их флорой и фауной. У тебя на **одну ячейку стресса** больше.
- ○○○ **Необычный**. Выбери талант из другого источника.

ЗАНАЧКА

МОНЕТЫ

воля
- МАНИПУЛИРОВАНИЕ
- ОБЩЕНИЕ
- ПРИКАЗ
- РЕЗОНАНС

удаль
- ДРАКА
- ПРОНИКНОВЕНИЕ
- РАЗРУШЕНИЕ
- СНОРОВКА

чутьё
- ИЗУЧЕНИЕ
- ●● ОХОТА
- ● РАЗВЕДКА
- РЕМЕСЛО

дополнительный кубик

+ **ПРИЛОЖИ ОСОБОЕ УСИЛИЕ** (повысь стресс на 2) -или- иди на **СДЕЛКУ С ДЬЯВОЛОМ**

сбор информации
- *Что они намерены делать?*
- *Как мне добиться от них [X]?*
- *Что они чувствуют на самом деле?*
- *Где их уязвимое место?*
- *Куда отправился [X]?*
- *Как мне найти [X]?*
- *Что тут происходит на самом деле?*

смертоносные друзья и недруги
- △▽ Штейнер, *наёмный убийца*
- △▽ Селена, *страж*
- △▽ Мельвир, *медик*
- △▽ Велерис, *шпион*
- △▽ Каста, *охотница за головами*

предметы

нагрузка ◇ 3 *лёгкая* ◇ 5 *нормальная* ◇ 6 *тяжёлая*

- ☐ Пара добротных пистолетов
- ☐-☐ Добротная винтовка
- ☐ Электроплазменные боеприпасы
- ☐ *Дрессированный ловчий питомец*
- ☐ Подзорная труба
- ☐ *Оберег против духов*

- ☐ Клинок или два
- ☐ Метательные ножи
- ☐ Пистолет ☐ 2й пистолет
- ☐-☐ Большое оружие
- ☐ Необычное оружие
- ☐-☐ Доспех ☐-☐-☐ +Тяжёлый
- ☐ Документы
- ☐-☐ Инструменты для сноса
- ☐ Инструменты механика
- ☐ Магические приспособления
- ☐-☐ Снаряжение верхолаза
- ☐ Снаряжение взломщика
- ☐ Средства перевоплощения
- ☐ Светильник

командная работа
- **Прикрой** товарища
- **Подготовь** условия
- Руководи **совместной проверкой**
- **Содействуй** товарищу

планирование и расклад

Выберите **план**, добавьте **деталь**. Каждый определяет свою **нагрузку**.

Нападение: *цель*	**Колдовство:** *метод*
Обман: *способ*	**Переговоры:** *контакт*
Скрытность: *вход*	**Перевозка:** *маршрут*

КЛИНКИ ВО ТЬМЕ

КОМАНДА

КЛИЧКА

ИМЯ

ВНЕШНОСТЬ

ПРОИСХОЖДЕНИЕ: АКОРОС — ИРУВИЯ — КИНЖАЛЬНЫЕ ОСТРОВА — СИВЕРОС — СКОВЛАН — ТИХЕРОС

ПРОШЛОЕ: АРИСТОКРАТ — ВОЕННЫЙ — ЗАКОННИК — РАБОЧИЙ — ТОРГОВЕЦ — УЧЁНЫЙ — ШПАНА

АЗАРТНЫЕ ИГРЫ — БЕСПАМЯТСТВО — ДОЛГ — НАСЛАЖДЕНИЯ — ПОТУСТОРОННЕЕ — РЕЛИГИЯ — РОСКОШЬ

СТРАСТЬ/БЛАГОДЕТЕЛЬ

стресс **травмы**

ВИЗИОНЕР — МАНЬЯК — ПАРАНОИК — ПСИХ
РАЗДОЛБАЙ — САДИСТ — СОЦИОПАТ — ТРЯПКА

повреждения

3			БЕСПОМОЩНОСТЬ
2			−1 КУБИК
1			СНИЖЕНА ЭФФЕКТИВНОСТЬ

лечение

счётчик

защита

ДОСПЕХ ☐
ТЯЖЁЛЫЙ ☐
ОСОБАЯ ☐

ЗАМЕТКИ

опыт

- *При отчаянной проверке навыка отмечай опыт в соответствующей ему характеристике.*

В конце встречи отметь в любой характеристике или шкале талантов за каждый элемент из списка ниже 1 пункт опыта, если событие произошло хотя бы раз, или 2 пункта опыта, если многократно.

- *Ты пытался решить проблему расчётливостью или тайным сговором.*
- *Ты выражал свои убеждения, цели, происхождение или прошлое.*
- *Ты сталкивался с проблемами из-за своей страсти или травм.*

КУКЛОВОД

ХИТРЫЙ КОМБИНАТОР

таланты

- ○ **Предвидение.** Дважды за дело ты можешь **содействовать**, не повышая свой стресс. Каждый раз рассказывай, как именно тебе удалось предусмотреть это.
- ○ **Комбинатор.** Ты можешь потратить свою **особую защиту**, чтобы **прикрыть** товарища по команде, или чтобы **приложить особое усилие**, собирая информацию или работая над долговременным проектом.
- ○ **Контролируемая страсть.** Утоляя свою страсть, ты можешь изменить результат, выпавший на кубиках, на 1 или 2 пункта (вверх или вниз). Любой союзник, составляющий тебе компанию, может сделать то же самое.
- ○ **Ниточки.** Бросай **+d6** при проверках **общения**, когда собираешь информацию о цели перед делом. Кроме того, бросай **+d6** при **проверке расклада** для этого дела.
- ○ **Призрачный договор.** Когда ты заключаешь устный или письменный договор с человеком или любым другим существом, вы оба получается метки, свидетельствующие о ваших обещаниях. Любой, кто нарушает договор, получает **повреждение 3 уровня** «проклятие».
- ○ **Расчётливость.** Благодаря тщательному планированию, ты можешь во время передышки **добавить 1 дополнительное действие** себе или другому члену команды.
- ○ **Связи.** Во время передышки ты получаешь **+1 к результативности**, если **приобретаешь ресурсы** или **отводишь подозрения**.
- ○ **Сиделец.** При попадании в тюрьму твой **уровень розыска** считается на 1 меньше, ранг команды — на 1 выше, а также ты получаешь **+1 к отношениям** с организацией, которой помогаешь в тюрьме, в дополнение к любым иным итогам **отсидки срока**.
- ○○○ **Необычный.** Выбери талант из другого источника.

расчётливые друзья и недруги

- △▽ Салия, *торговец информац.*
- △▽ Авгус, *архитектор*
- △▽ Дженна, *служанка*
- △▽ Райвен, *химик*
- △▽ Джерен, *архивариус у С.М.*

предметы — **нагрузка** ◇ 3 *лёгкая* ◇ 5 *нормальная* ◇ 6 *тяжёлая*

- ☐ *Добротная легенда*
- ☐ *Бутылка добротного виски*
- ☐ *Чертежи*
- ☐ *Сонное зелье*
- ☐ *Миниатюрный пистолет*
- ☐ *Оберег против духов*

- ☐ Клинок или два
- ☐ Метательные ножи
- ☐ Пистолет ☐ 2й пистолет
- ☐-☐ Большое оружие
- ☐ Необычное оружие
- ☐-☐ Доспех ☐-☐-☐ +Тяжёлый
- ☐ Документы
- ☐-☐ Инструменты для сноса
- ☐ Инструменты механика
- ☐ Магические приспособления
- ☐-☐ Снаряжение верхолаза
- ☐ Снаряжение взломщика
- ☐ Средства перевоплощения
- ☐ Светильник

командная работа

- **Прикрой** товарища
- **Подготовь** условия
- Руководи **совместной проверкой**
- **Содействуй** товарищу

планирование и расклад

Выберите **план**, добавьте **деталь**. Каждый определяет свою **нагрузку**.

Нападение: *цель*	**Колдовство:** *метод*
Обман: *способ*	**Переговоры:** *контакт*
Скрытность: *вход*	**Перевозка:** *маршрут*

ЗАНАЧКА

МОНЕТЫ

воля

- ○○○○ МАНИПУЛИРОВАНИЕ
- ●●○○ ОБЩЕНИЕ
- ○○○○ ПРИКАЗ
- ○○○○ РЕЗОНАНС

удаль

- ○○○○ ДРАКА
- ○○○○ ПРОНИКНОВЕНИЕ
- ○○○○ РАЗРУШЕНИЕ
- ○○○○ СНОРОВКА

чутьё

- ●○○○ ИЗУЧЕНИЕ
- ○○○○ ОХОТА
- ○○○○ РАЗВЕДКА
- ○○○○ РЕМЕСЛО

дополнительный кубик

+ **ПРИЛОЖИ ОСОБОЕ УСИЛИЕ** (повысь стресс на 2) -или- иди на **СДЕЛКУ С ДЬЯВОЛОМ**

сбор информации

- *Чего они хотят больше всего?*
- *К чему стоит присмотреться?*
- *На что тут стоит надавить?*
- *Как мне выяснить [X]?*
- *Что они намерены делать?*
- *Как мне добиться от них [X]?*
- *Что тут происходит на самом деле?*

КЛИНКИ ВО ТЬМЕ

КОМАНДА | КЛИЧКА

ИМЯ

ВНЕШНОСТЬ

ПРОИСХОЖДЕНИЕ: АКОРОС — ИРУВИЯ — КИНЖАЛЬНЫЕ ОСТРОВА — СИВЕРОС — СКОВЛАН — ТИХЕРОС

ПРОШЛОЕ: АРИСТОКРАТ — ВОЕННЫЙ — ЗАКОННИК — РАБОЧИЙ — ТОРГОВЕЦ — УЧЁНЫЙ — ШПАНА

АЗАРТНЫЕ ИГРЫ — БЕСПАМЯТСТВО — ДОЛГ — НАСЛАЖДЕНИЯ — ПОТУСТОРОННЕЕ — РЕЛИГИЯ — РОСКОШЬ

СТРАСТЬ/БЛАГОДЕТЕЛЬ

стресс | **травмы**

ВИЗИОНЕР — МАНЬЯК — ПАРАНОИК — ПСИХ
РАЗДОЛБАЙ — САДИСТ — СОЦИОПАТ — ТРЯПКА

повреждения

3			БЕСПОМОЩНОСТЬ
2			−1 КУБИК
1			СНИЖЕНА ЭФФЕКТИВНОСТЬ

лечение

счётчик

защита

ДОСПЕХ ☐
ТЯЖЁЛЫЙ ☐
ОСОБАЯ ☐

ЗАМЕТКИ

опыт

- *При отчаянной проверке навыка отмечай опыт в соответствующей ему характеристике.*

В конце встречи отметь в любой характеристике или шкале талантов за каждый элемент из списка ниже 1 пункт опыта, если событие произошло хотя бы раз, или 2 пункта опыта, если многократно.

- *Ты пытался решить проблему знаниями или магическими силами.*
- *Ты выражал свои убеждения, цели, происхождение или прошлое.*
- *Ты сталкивался с проблемами из-за своей страсти или травм.*

МИСТИК

СПЕЦИАЛИСТ ПО МАГИЧЕСКОЙ ТЕОРИИ И ПРАКТИКЕ

ЗАНАЧКА

МОНЕТЫ

таланты

- ○ **Принуждение.** Ты можешь войти в **резонанс** с призрачным полем, чтобы заставить местного призрака появиться перед собой и повиноваться твоим приказам. Ты не испытываешь сверхъестественного страха в присутствии духов, которых призываешь или пытаешься контролировать (а вот твои товарищи могут и испугаться).
- ○ **Буря.** Ты можешь **приложить особое усилие**, чтобы произвести один из двух следующих эффектов: или нанести удар молнией как оружием, или вызвать поблизости от себя шторм (проливной дождь, пронизывающий ветер и т. д.).
- ○ **Железная воля.** Ты получаешь невосприимчивость к ужасу, который наводят некоторые сверхъестественные существа своим видом. Кроме того, бросай **+d6** при **испытаниях воли**.
- ○ **Магическая защита.** Ты можешь использовать свою **особую защиту**, чтобы ослабить сверхъестественные последствия, или чтобы **приложить особое усилие**, когда ты применяешь магию или борешься против неё.
- ○ **Оккультист.** Ты знаешь секретные способы **общаться** с древними силами, забытыми богами/демонами. Пообщавшись с одним из них, бросай **+d6**, когда **приказываешь** любым его почитателям.
- ○ **Призрачный разум.** Ты всегда чувствуешь, если поблизости есть сверхъестественное существо. Бросай **+d6** при любых проверках **сбора информации** о сверхъестественном.
- ○ **Ритуал.** Ты владеешь ритуальной магией. Ты можешь **изучить** оккультный ритуал (или разработать новый), чтобы вызвать сверхъестественное существо или явление. Взяв этот талант, ты сразу узнаёшь один ритуал.
- ○ **Странные методы.** При **изобретении** или **создании** изделия с магическими свойствами ты получаешь **+1 к результативности**. При взятии таланта ты сразу узнаёшь один магический рецепт.
- ○○○ **Необычный.** Выбери талант из другого источника.

воля

- ○○○○ МАНИПУЛИРОВАНИЕ
- ○○○○ ОБЩЕНИЕ
- ○○○○ ПРИКАЗ
- ●●○○ РЕЗОНАНС

удаль

- ○○○○ ДРАКА
- ○○○○ ПРОНИКНОВЕНИЕ
- ○○○○ РАЗРУШЕНИЕ
- ○○○○ СНОРОВКА

чутьё

- ●○○○ ИЗУЧЕНИЕ
- ○○○○ ОХОТА
- ○○○○ РАЗВЕДКА
- ○○○○ РЕМЕСЛО

дополнительный кубик

+ **ПРИЛОЖИ ОСОБОЕ УСИЛИЕ** (повысь стресс на 2) -или- иди на **СДЕЛКУ С ДЬЯВОЛОМ**

сбор информации

- *Что мистическое тут есть?*
- *Что отдаётся эхом в призрачном поле?*
- *Что спрятано или потеряно здесь?*
- *Что они намерены делать?*
- *Что заставляет их делать это?*
- *Как мне обнаружить [X]?*
- *Что тут происходит на самом деле?*

таинственные друзья и недруги

- △▽ Нирикс, *вселяющ. призрак*
- △▽ Скарлок, *вампир*
- △▽ Сетарра, *демон*
- △▽ Квеллин, *знахарка*
- △▽ Галька, *торгов. призраками*

предметы

нагрузка ◇ 3 *лёгкая* ◇ 5 *нормальная* ◇ 6 *тяжёлая*

- ☐ Добротный разрядный крюк
- ☐ Добротная маска духа
- ☐ Духоловные бутылки (2)
- ☐ *Призрачный ключ*
- ☐ *Оберег против демонов*
- ☐ *Оберег против духов*

- ☐ Клинок или два
- ☐ Метательные ножи
- ☐ Пистолет ☐ 2й пистолет
- ☐-☐ Большое оружие
- ☐ Необычное оружие
- ☐-☐ Доспех ☐-☐-☐ +Тяжёлый
- ☐ Документы
- ☐-☐ Инструменты для сноса
- ☐ Инструменты механика
- ☐ Магические приспособления
- ☐-☐ Снаряжение верхолаза
- ☐ Снаряжение взломщика
- ☐ Средства перевоплощения
- ☐ Светильник

командная работа

- **Прикрой** товарища
- **Подготовь** условия
- Руководи **совместной проверкой**
- **Содействуй** товарищу

планирование и расклад

Выберите **план**, добавьте **деталь**. Каждый определяет свою **нагрузку**.

Нападение: *цель*	**Колдовство:** *метод*
Обман: *способ*	**Переговоры:** *контакт*
Скрытность: *вход*	**Перевозка:** *маршрут*

КЛИНКИ ВО ТЬМЕ

КОМАНДА КЛИЧКА

ИМЯ

ВНЕШНОСТЬ

ПРОИСХОЖДЕНИЕ: АКОРОС — ИРУВИЯ — КИНЖАЛЬНЫЕ ОСТРОВА — СИВЕРОС — СКОВЛАН — ТИХЕРОС

ПРОШЛОЕ: АРИСТОКРАТ — ВОЕННЫЙ — ЗАКОННИК — РАБОЧИЙ — ТОРГОВЕЦ — УЧЁНЫЙ — ШПАНА

АЗАРТНЫЕ ИГРЫ — БЕСПАМЯТСТВО — ДОЛГ — НАСЛАЖДЕНИЯ — ПОТУСТОРОННЕЕ — РЕЛИГИЯ — РОСКОШЬ

СТРАСТЬ/БЛАГОДЕТЕЛЬ

стресс **травмы** ВИЗИОНЕР — МАНЬЯК — ПАРАНОИК — ПСИХ
РАЗДОЛБАЙ — САДИСТ — СОЦИОПАТ — ТРЯПКА

повреждения		
3		БЕСПОМОЩНОСТЬ
2		−1 КУБИК
1		СНИЖЕНА ЭФФЕКТИВНОСТЬ

лечение *счётчик*

защита
- ДОСПЕХ ☐
- ТЯЖЁЛЫЙ ☐
- ОСОБАЯ ☐

ЗАМЕТКИ

опыт

- *При отчаянной проверке навыка отмечай опыт в соответствующей ему характеристике.*

В конце встречи отметь в любой характеристике или шкале талантов за каждый элемент из списка ниже 1 пункт опыта, если событие произошло хотя бы раз, или 2 пункта опыта, если многократно.

- *Ты пытался решить проблему незаметностью или ловко обходишь опасности.*
- *Ты выражал свои убеждения, цели, происхождение или прошлое.*
- *Ты сталкивался с проблемами из-за своей страсти или травм.*

ПРОНЫРА

НЕЗАМЕТНЫЙ ДИВЕРСАНТ И ВЗЛОМЩИК

таланты

- ○ **Диверсант.** Когда ты обходишь системы безопасности, для тебя не имеют значения **качество** и **ранг**.
- ○ **Быстрая реакция**. Если возникает вопрос о том, кто действует первым, ответ на него — ты!
- ○ **Дьявольская ловкость.** Ты можешь **приложить особое усилие**, чтобы добиться одного из двух: или *проявить чудеса атлетики на грани сверхчеловеческого*, или *сманеврировать так, чтобы враги по ошибке атаковали друг друга*.
- ○ **Засада.** Атакуя из засады или устанавливая ловушку, бросай **+d6** при **проверке**.
- ○ **Призрачность.** Ты можешь частично сместиться в призрачное поле и обрести на несколько мгновений бесплотность и сходство с тенью. При этом ты увеличиваешь свой стресс на 2 пункта и ещё на 1 за каждый дополнительный эффект: *состояние длится несколько минут, а не мгновений -/- невидимость вместо сходства с тенью -/- ты можешь летать по воздуху, как призрак*.
- ○ **Сорвиголова**. Бросай **+d6** при **отчаянной проверке**, если согласен на **−d6** при испытаниях против её последствий.
- ○ **Тень.** Ты можешь применить **особую защиту**, чтобы ослабить последствия, связанные с системами безопасности или обнаружения, или чтобы **приложить особое усилие**, прыгая, бегая, лазая или скрываясь.
- ○ **Эксперт.** Выбери один навык. Когда ты руководишь группой, применяющей этот навык, ты получаешь не более 1 пункта стресса вне зависимости от количества участников, проваливших свои проверки.
- ○○○ **Необычный**. Выбери талант из другого источника.

ловкие друзья и недруги

- △▽ Тельда, *нищенка*
- △▽ Дармот, *Синий мундир*
- △▽ Фрейк, *слесарь*
- △▽ Рослин Келлис, *аристократ*
- △▽ Петра, *городская чиновница*

предметы

- ☐ *Добротные отмычки*
- ☐ Добротный теневой плащ
- ☐ Лёгкое снаряжение верхолаза
- ☐ *Зелье тишины*
- ☐ Ночные очки
- ☐ *Оберег против духов*

командная работа

- **Прикрой** товарища
- **Подготовь** условия
- Руководи **совместной проверкой**
- **Содействуй** товарищу

планирование и расклад

Выберите **план**, добавьте **деталь**. Каждый определяет свою **нагрузку**.

Нападение: *цель*	**Колдовство:** *метод*
Обман: *способ*	**Переговоры:** *контакт*
Скрытность: *вход*	**Перевозка:** *маршрут*

ЗАНАЧКА

МОНЕТЫ

воля

- МАНИПУЛИРОВАНИЕ
- ОБЩЕНИЕ
- ПРИКАЗ
- РЕЗОНАНС

удаль

- ДРАКА
- ●● ПРОНИКНОВЕНИЕ
- РАЗРУШЕНИЕ
- ● СНОРОВКА

чутьё

- ИЗУЧЕНИЕ
- ОХОТА
- РАЗВЕДКА
- РЕМЕСЛО

дополнительный кубик

+ **ПРИЛОЖИ ОСОБОЕ УСИЛИЕ** (повысь стресс на 2) -или- иди на **СДЕЛКУ С ДЬЯВОЛОМ**

сбор информации

- *Что они намерены делать?*
- *Как мне добиться от них [X]?*
- *К чему стоит присмотреться?*
- *Как лучше всего попасть внутрь?*
- *Где я могу спрятаться здесь?*
- *Как мне найти [X]?*
- *Что тут происходит на самом деле?*

НАГРУЗКА ◇ **3** *лёгкая* ◇ **5** *нормальная* ◇ **6** *тяжёлая*

- ☐ Клинок или два
- ☐ Метательные ножи
- ☐ Пистолет ☐ 2й пистолет
- ☐-☐ Большое оружие
- ☐ Необычное оружие
- ☐-☐ Доспех ☐-☐-☐ +Тяжёлый
- ☐ Документы
- ☐-☐ Инструменты для сноса
- ☐ Инструменты механика
- ☐ Магические приспособления
- ☐-☐ Снаряжение верхолаза
- ☐ Снаряжение взломщика
- ☐ Средства перевоплощения
- ☐ Светильник

КЛИНКИ ВО ТЬМЕ

КОМАНДА ____ КЛИЧКА ____

ИМЯ ____

ВНЕШНОСТЬ ____

ПРОИСХОЖДЕНИЕ: АКОРОС — ИРУВИЯ — КИНЖАЛЬНЫЕ ОСТРОВА — СИВЕРОС — СКОВЛАН — ТИХЕРОС

ПРОШЛОЕ: АРИСТОКРАТ — ВОЕННЫЙ — ЗАКОННИК — РАБОЧИЙ — ТОРГОВЕЦ — УЧЁНЫЙ — ШПАНА

АЗАРТНЫЕ ИГРЫ — БЕСПАМЯТСТВО — ДОЛГ — НАСЛАЖДЕНИЯ — ПОТУСТОРОННЕЕ — РЕЛИГИЯ — РОСКОШЬ

СТРАСТЬ/БЛАГОДЕТЕЛЬ

стресс **травмы** ВИЗИОНЕР — МАНЬЯК — ПАРАНОИК — ПСИХ — РАЗДОЛБАЙ — САДИСТ — СОЦИОПАТ — ТРЯПКА

повреждения

3			БЕСПОМОЩНОСТЬ
2			−1 КУБИК
1			СНИЖЕНА ЭФФЕКТИВНОСТЬ

лечение *счётчик*

защита
ДОСПЕХ ☐
ТЯЖЁЛЫЙ ☐
ОСОБАЯ ☐

ЗАМЕТКИ

Алхимия

Перевязь ☐-☐-☐

Перевязь ☐-☐-☐

Когда ты используешь перевязь, выбери предмет:
- Алкагест
- Головняк (яд)
- Граната
- Дымовая шашка
- Искра (наркотик)
- Левитационное масло
- Огненное масло
- Порошок утопленника
- Ртуть
- Связующее масло
- Слепилка (яд)
- Тормоз (яд)
- Трансовый порошок

опыт

- *При отчаянной проверке навыка отмечай опыт в соответствующей ему характеристике.*

В конце встречи отметь в любой характеристике или шкале талантов за каждый элемент из списка ниже 1 пункт опыта, если событие произошло хотя бы раз, или 2 пункта опыта, если многократно.

- *Ты пытался решить проблему своей квалификацией или созданием переполоха.*
- *Ты выражал свои убеждения, цели, происхождение или прошлое.*
- *Ты сталкивался с проблемами из-за своей страсти или травм.*

УМЕЛЕЦ

СПЕЦИАЛИСТ ПО ТЕХНИКЕ И САБОТАЖУ

ТАЛАНТЫ

○ **Алхимик.** При **изобретении** или **создании** изделия с *алхимическими* свойствами ты получаешь **+1 к результативности**. При взятии таланта ты сразу узнаёшь один особый рецепт.

○ **Аналитик.** Во время передышки ты получаешь возможность распределить **два продвижения** счётчика между любыми долгосрочными проектами, включающими расследование или создание новых рецептов или схем.

○ **Врач.** Ты можешь применять навык **ремесла**, работая с костями, кровью и иными телесными жидкостями, чтобы лечить раны или не давать пациенту умереть. Ты можешь **изучать** болезни и трупы. Все в твоей команде (включая тебя) бросают **+d6** при **проверках лечения**.

○ **Инженер.** При **изобретении/создании** изделия, относящегося к искровой инженерии, ты получаешь **+1 к результативности**. При взятии таланта ты узнаёшь одну особую схему.

○ **Призрачный барьер.** Ты можешь **разрушить** область при помощи мистических веществ. Это делает её непригодной для иного использования, зато для призраков она становится либо запретной, либо притягательной (по твоему выбору).

○ **Саботажник.** Ты умеешь **разрушать** гораздо тише, чем это делается обычно, а причинённые тобой повреждения незаметны при беглом осмотре.

○ **Стойкость.** Ты можешь потратить **особую защиту**, чтобы ослабить последствия, связанные с переутомлением, слабостью или химическим воздействием, или чтобы **приложить особое усилие**, работая с техническими устройствами или химикатами.

○ **Ядовитость.** Выбери один вид наркотика или яда (из своей перевязи алхимика), к которому ты получаешь невосприимчивость. Ты можешь **особым усилием** выделить эту субстанцию через свою кожу или слюну или выдохнуть в качестве пара.

○○○ **Необычный.** Выбери талант из другого источника.

УМНЫЕ ДРУЗЬЯ И НЕДРУГИ

- △▽ Стация, *аптекарь*
- △▽ Вельдрен, *психонавт*
- △▽ Экерд, *похититель трупов*
- △▽ Джул, *торговец кровью*
- △▽ Малиста, *жрица*

ПРЕДМЕТЫ

- ☐ Добротные инстр. механика
- ☐-☐ Добротные инстр. для сноса
- ☐ *Духовое ружьё и дротики/шприцы*
- ☐ Перевязь алхимика (3 предмета)
- ☐ Перевязь алхимика (3 предмета)
- ☐☐☐ Устройства

командная работа

- **Прикрой** товарища
- **Подготовь** условия
- Руководи **совместной проверкой**
- **Содействуй** товарищу

планирование и расклад

Выберите **план**, добавьте **деталь**. Каждый определяет свою **нагрузку**.

Нападение: *цель*	**Колдовство:** *метод*
Обман: *способ*	**Переговоры:** *контакт*
Скрытность: *вход*	**Перевозка:** *маршрут*

ЗАНАЧКА

МОНЕТЫ ☐☐ ☐☐

ВОЛЯ

- ○○○○ МАНИПУЛИРОВАНИЕ
- ○○○○ ОБЩЕНИЕ
- ○○○○ ПРИКАЗ
- ○○○○ РЕЗОНАНС

УДАЛЬ

- ○○○○ ДРАКА
- ○○○○ ПРОНИКНОВЕНИЕ
- ●○○○ РАЗРУШЕНИЕ
- ○○○○ СНОРОВКА

ЧУТЬЁ

- ○○○○ ИЗУЧЕНИЕ
- ○○○○ ОХОТА
- ○○○○ РАЗВЕДКА
- ●●○○ РЕМЕСЛО

дополнительный кубик

+ **ПРИЛОЖИ ОСОБОЕ УСИЛИЕ** (повысь стресс на 2) -или- иди на **СДЕЛКУ С ДЬЯВОЛОМ**

сбор информации

- *Что они намерены делать?*
- *Как мне добиться от них [X]?*
- *Говорят ли они правду?*
- *С чем я могу тут похимичить?*
- *Что может случиться, если я [X]?*
- *Как мне найти [X]?*
- *Что тут происходит на самом деле?*

НАГРУЗКА ◇ 3 *лёгкая* ◇ 5 *нормальная* ◇ 6 *тяжёлая*

- ☐ Клинок или два
- ☐ Метательные ножи
- ☐ Пистолет ☐ 2й пистолет
- ☐-☐ Большое оружие
- ☐ Необычное оружие
- ☐-☐ Доспех ☐-☐-☐ +Тяжёлый
- ☐ Документы
- ☐-☐ Инструменты для сноса
- ☐ Инструменты механика
- ☐ Магические приспособления
- ☐-☐ Снаряжение верхолаза
- ☐ Снаряжение взломщика
- ☐ Средства перевоплощения
- ☐ Светильник